4/2023

ИССЛЕДУЙ ◈ ТВОРИ ◈ ВЫЖИВАЙ

МАЙНКРАФТ

ДОМ НА ПЛЯЖЕ

ПОД ПОЛОГОМ ТРОПИЧЕСКОГО ЛЕСА

6+

ЗЕЛЁНЫЕ ТАЙНЫ

Мягкий мох и несгораемые кактусы

ДАЛЬНИЕ МИРЫ

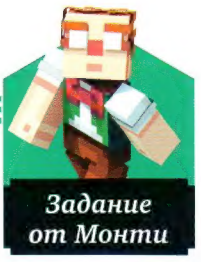
Открываем портал в Край

НАЙДИ СЕБЕ ДРУГА!

Как приручить аксолотля

ЛЕВ
4 607092 442600
23004

ГОРНЫЙ ЛАБИРИНТ



Блуждать по этим горам можно почти бесконечно. Соблюдай осторожность, проходя мимо странника Края, не смотри на него в упор, чтобы он на тебя не напал, и выберешься в другой биом.

Ответ:

СОДЕРЖАНИЕ

ЛЕСНЫЕ БЛОКИ 4

ДОМИК-МУХОМОР 14

БАЙКИ У КОСТРА 18

ПОЧТА 20

ЖИВОТНЫЙ МИР 22

РОСКОШНАЯ ОРАНЖЕРЕЯ 28

ДРУГИЕ ИЗМЕРЕНИЯ 32

ТАЙГА 36

ТРОПИЧЕСКОЕ БУНГАЛО 40

МАЙНКРАФТ

ВНИМАНИЕ! Содержит мелкие детали! Беречь от детей младше трёх лет!

Наша страница @LevPublishing Присоединяйтесь!

Журнал «Майнкрафт» 4 (32), июнь 2023 г.

Учредитель и издатель:
АО «Издательский дом «Лев».
Адрес: Россия, 127006, г. Москва, ул. Долгоруковская, д. 27, стр. 1, этаж 3, пом. I, комн. 13.
Адрес редакции: Россия, 119071, г. Москва, 2-й Донской пр-д, д. 4.
www.leobooks.ru, info@leobooks.ru.
Периодичность: 1 раз в два месяца.
Издаётся с июня 2018 г.
Главный редактор периодических изданий Ольга Святославовна Мареева.

Арт-директор периодических изданий Ольга Скорупская.
Редактор Елена Токарева.
Дизайнер Александра Алёхина.
Корректор Екатерина Перфильева.
Бумага мелованная.
Печать офсетная. Заказ № ДБ-2755/7.
Тираж 50 000 экз.
Подписано в печать 05.06.2023.
Дата печати (производства): 06.2023.
Дата выхода в свет: 20.06.2023.
Отпечатано в типографии ООО «Типографский комплекс «Девиз». 195027, г. Санкт-Петербург, ул. Якорная, д. 10, корпус 2, литера А, помещение 44.

Журнал зарегистрирован в Федеральной службе по надзору в сфере связи, информационных технологий и массовых коммуникаций (Роскомнадзор).
Свидетельство о регистрации СМИ: ПИ № ФС 77 – 72335 от 14.02.2018.
Цена свободная.
Распространение в Республике Беларусь: ООО «Росчерк», г. Минск, ул. Сурганова, д. 57Б, офис 123. Тел. +375 (17) 331-94-27 (41).
Размещение рекламы: тел. +7 (495) 107-99-00.
Редакция не несёт ответственности за содержание рекламных материалов.

ЛЕСНЫЕ БЛОКИ

ЧАСТЬ 1

Леса и пещеры «Майнкрафта» полны удивительных блоков с необычными свойствами. Одни растения полезны в строительстве, другие годятся в пищу. Познакомься с ними!

БРЁВНА

ГДЕ
Во всех биомах Верхнего мира

В лесах, горах и на равнинах Верхнего мира растёт шесть видов деревьев: акация, берёза, тёмный дуб, тропические деревья, дуб и ель. Каждое дерево даёт брёвна различного стиля, от светлых берёзовых до тёмных дубовых. Вертикальные грани брёвен отличаются от горизонтальных.

ПАРАМЕТРЫ

ПРОЗРАЧНОСТЬ

СВЕТИМОСТЬ 0

ВОЗОБНОВЛЯЕМОСТЬ

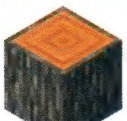
ВЗРЫВОСТОЙКОСТЬ 2

ТВЁРДОСТЬ 2

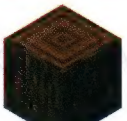
ГОРЮЧЕСТЬ

ШЁЛКОВОЕ КАСАНИЕ

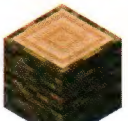
Берёзовое бревно



Акация



Тёмный дуб



Тропическое дерево

Дуб

Ель

ПЛОТНИЦКАЯ РАБОТА

Из брёвен можно сделать множество различных блоков. Если обработать бревно топором, получится обтёсанное бревно. Из четырёх одинаковых брёвен можно сделать блок древесины. А если взять всего одно бревно, из него можно выстругать доски.

САЖЕНЦЫ

ГДЕ
Во всех биомах Верхнего мира

Из мелких саженцев вырастают могучие деревья. Многим деревьям достаточно одного блока почвы. Однако, чтобы вырос тёмный дуб, нужны по меньшей мере четыре саженца в квадрате 2 × 2. Точно так же растут огромные тропические деревья и ели.

ПАРАМЕТРЫ

ПРОЗРАЧНОСТЬ

СВЕТИМОСТЬ 0

ВОЗОБНОВЛЯЕМОСТЬ

ВЗРЫВОСТОЙКОСТЬ 0

ТВЁРДОСТЬ 0

ГОРЮЧЕСТЬ

ШЁЛКОВОЕ КАСАНИЕ

Берёзовый саженец

Акация

Тёмный дуб

Тропическое дерево

Дуб

Ель

РОСТКИ И ЛИСТЬЯ

Чтобы из саженцев выросли деревья, разным видам требуется разное пространство, но обычно хватает квадрата 5 × 5 по горизонтали и свободного воздуха на 7 блоков вверх. Если саженцу не хватает места, ты можешь легко сломать его рукой и пересадить — хотя бы в цветочный горшок. Но расти там он не будет!

ЛЕСНЫЕ БЛОКИ

ЧАСТЬ 2

БЛОК МХА

ГДЕ
Под землёй, в пышных пещерах

Ещё один обитатель пышных пещер, в которых изобилует подземная растительная жизнь. На блок мха можно посадить любые растения, кроме сахарного тростника и бамбука. Саженец, посаженный на блок мха, не вырастет в дерево, а так и останется саженцем.

ПАРАМЕТРЫ

ПРОЗРАЧНОСТЬ

СВЕТИМОСТЬ: 0

ВОЗОБНОВЛЯЕМОСТЬ

ВЗРЫВОСТОЙКОСТЬ: 0,1

ТВЁРДОСТЬ: 0,1

ГОРЮЧЕСТЬ

ШЁЛКОВОЕ КАСАНИЕ

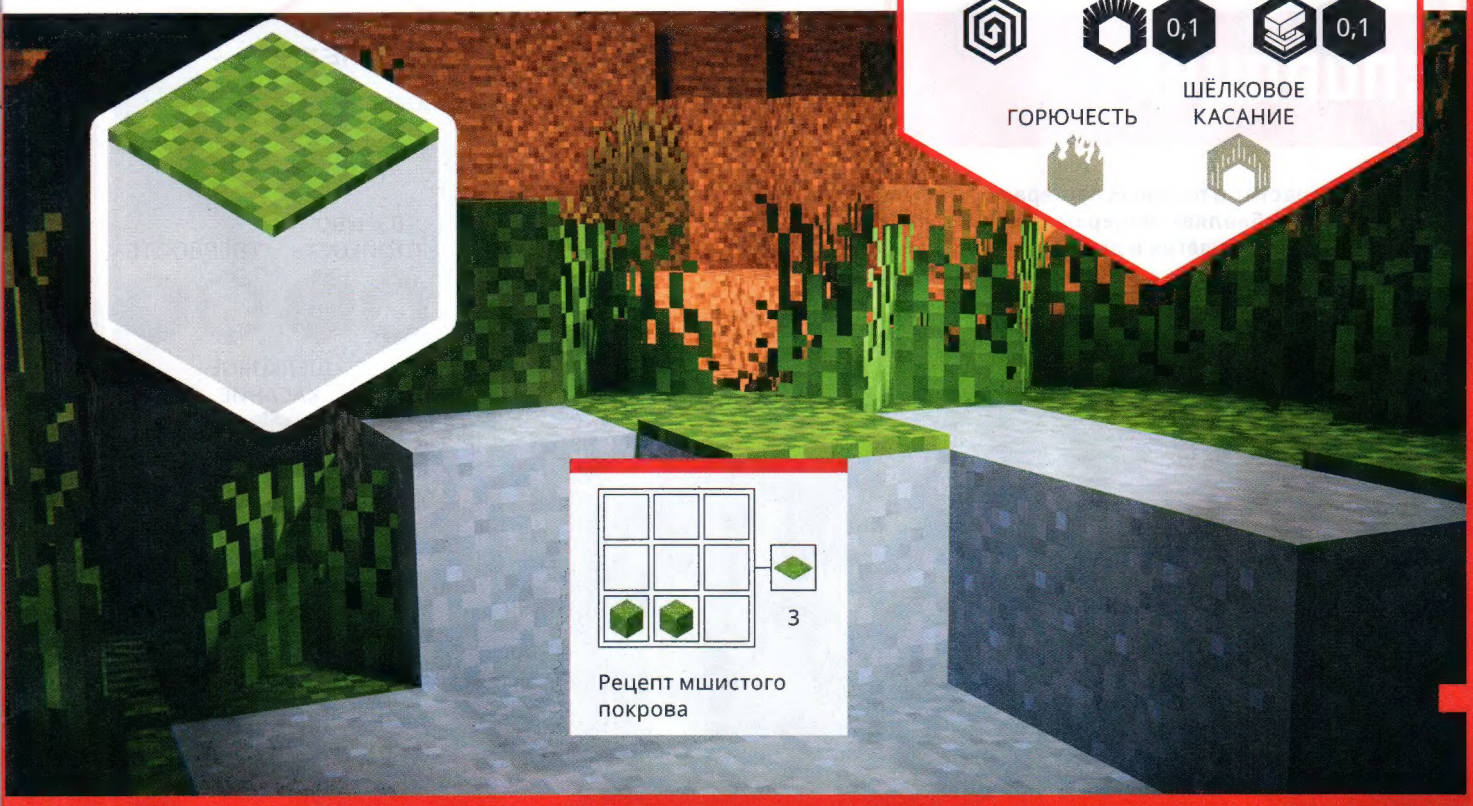
МЯГКАЯ ЗЕЛЕНЬ

Если удобрить блок мха костной мукой, мох может разрастись по любым каменным блокам, например камню, глубинному сланцу и гравию, на расстояние до 7 блоков. Благодаря костной муке на блоке мха могут вырасти азалии, трава и мшистый покров. Легче всего собрать блок мха топором.

МШИСТЫЙ ПОКРОВ

ГДЕ
В пышных пещерах на блоках мха

Мшистый покров понравится тем, кто любит ощущать под ногами природу. Этот тонкий зелёный слой занимает столько же пространства, сколько и снежный слой или ковёр, но имеет текстуру мха. Вырастает на блоках мха, если посыпать их костной мукой. Его легко разбить безо всяких инструментов.



ПАРАМЕТРЫ

ПРОЗРАЧНОСТЬ

СВЕТИМОСТЬ 0

ВОЗОБНОВЛЯЕМОСТЬ

ВЗРЫВОСТОЙКОСТЬ 0,1

ТВЁРДОСТЬ 0,1

ГОРЮЧЕСТЬ

ШЁЛКОВОЕ КАСАНИЕ

Рецепт мшистого покрова

СВЕТЯЩИЙСЯ ЛИШАЙНИК

ГДЕ
На гранях многих камней в Верхнем мире

Этот почти плоский светящийся слой может прикрепляться к любой стороне блока. Обычно вырастает на камнях, таких как андезит или кальцит. При обработке костной мукой может случайным образом разрастись на подходящих соседних блоках. Собрать можно только ножницами.

ПАРАМЕТРЫ

ПРОЗРАЧНОСТЬ

СВЕТИМОСТЬ 7

ВОЗОБНОВЛЯЕМОСТЬ

ВЗРЫВОСТОЙКОСТЬ 0,2

ТВЁРДОСТЬ 0,2

ГОРЮЧЕСТЬ

ШЁЛКОВОЕ КАСАНИЕ

ЛЕСНЫЕ БЛОКИ

ЧАСТЬ 3

СПОРОЦВЕТ

ГДЕ
Под землёй, в пышных пещерах

Спороцвет растёт в пышных пещерах под землёй. Подобно азалиям, он добавляет пещерам такие желанные вкрапления цвета. Этот цветок лёгок в добыче и всегда выпадает в виде блока, поэтому его часто используют для украшения построек.

ПАРАМЕТРЫ

ПРОЗРАЧНОСТЬ
СВЕТИМОСТЬ 0
ВОЗОБНОВЛЯЕМОСТЬ
ВЗРЫВОСТОЙКОСТЬ 0
ТВЁРДОСТЬ 0
ГОРЮЧЕСТЬ
ШЁЛКОВОЕ КАСАНИЕ

ПОТОЛОЧНЫЙ ЦВЕТОК

Спороцветы прикрепляются только к нижней стороне блока, а это значит, что их чаще всего можно увидеть на потолке, куда другие растения попасть не могут. Из них дождём сыплются мелкие зелёные частички, однако эффект от этого чисто декоративный.

КАКТУС

ГДЕ
В пустынях или на пустошах

Эти колючие блоки растут в песках пустынь и пустошей. Кактусам для роста не нужен свет, они вытягиваются до четырёх блоков в высоту. Игроку или мобу, прикоснувшемуся к ним, они наносят урон в одно очко. Кактусы неуязвимы к огню.

ПАРАМЕТРЫ

ПРОЗРАЧНОСТЬ

СВЕТИМОСТЬ 0

ВОЗОБНОВЛЯЕМОСТЬ

ВЗРЫВОСТОЙКОСТЬ 0,4

ТВЁРДОСТЬ 0,4

ГОРЮЧЕСТЬ

ШЁЛКОВОЕ КАСАНИЕ

ЗЛЮЧКА-КОЛЮЧКА

Кактус можно сломать, если толкнуть его поршнем. Кроме того, кактус сломается, если на него повесить табличку. Зато сам кактус сломает любой предмет, соприкоснувшийся с ним. В отличие от большинства растений, кактус невосприимчив к костной муке — она не ускоряет их рост. Кактус пытается подрасти каждые 16 игровых тактов. Кактус можно разбить руками, не получив урона, и, обработав в печке, сделать зелёный краситель. Мобы не пытаются обогнуть кактусы и часто идут прямо на них.

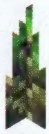
ЛЕСНЫЕ БЛОКИ

ЧАСТЬ 4

БАМБУК

ГДЕ
В джунглях

Самое быстрорастущее растение в «Майнкрафте», ценный ресурс для крафта и для разведения панд. Бамбук вырастает из побегов только в биомах джунглей, зато его легко собирать в больших количествах. Сломать бамбук можно без всяких инструментов, однако быстрее всего он добывается мечом.



Бамбуковый росток

ГЕНЕРАЦИЯ

Родина бамбука — джунгли, однако его можно посадить на различные земляные блоки, в том числе на каменистую землю, подзол и мицелий, обычную землю и блок травы, главное — чтобы освещённость была не ниже 9. Бамбук вырастает в высоту до 16 блоков, его рост, и без того быстрый, можно ускорить костной мукой.

СВОЙСТВА

Только что посаженный бамбуковый росток может быть смыт водой. Когда бамбук достигает высоты в один блок и выше, он уже может противостоять потоку воды. Зрелый бамбук становится горючим и выглядит иначе. Его можно использовать как топливо в печи, однако он переплавит всего четверть блока.

ИГРУШКА ДЛЯ ПАНД

Панды обожают бамбук и, едва увидев бамбуковый предмет, съедают его. Если панды находятся близко к растущему бамбуку, с его помощью можно добиться от них потомства. Из бамбука можно делать палки или, добавив нить, ставить строительные леса — они выглядят впечатляюще.

ТВЕРДОЛИСТ

ГДЕ
Под землёй, в пышных пещерах

Твердолист — мечта паркурщика. Большой твердолист — это природный блок, вырастающий на разную высоту. Его крупные прочные листья способны выдерживать вес игрока хотя бы некоторое время. Молодой твердолист не может служить опорой, зато при подкормке костной мукой вырастает в большой твердолист.

Большой твердолист

Молодой твердолист

Стебель большого твердолиста

ПО СТУПЕНЬКАМ

Когда игрок вспрыгнет на лист большого твердолиста, у него будет одна секунда на новый прыжок, иначе лист опрокинется и сбросит его. Большой твердолист естественно возникает в пышных пещерах. Если подкормить его костной мукой, он станет выше на один блок.

ЛЕСНЫЕ БЛОКИ

ЧАСТЬ 4

ГРИБЫ

ГДЕ

В слабо освещённых биомах Верхнего и Нижнего мира

ПАРАМЕТРЫ

ПРОЗРАЧНОСТЬ

СВЕТИМОСТЬ 0/1

ВОЗОБНОВЛЯЕМОСТЬ

ВЗРЫВОСТОЙКОСТЬ

ТВЁРДОСТЬ

ГОРЮЧЕСТЬ

ШЁЛКОВОЕ КАСАНИЕ

Они растут в сумрачных влажных биомах, например на грибных полях, болотах, в тёмных дубравах и подзолистой тайге, а также в Нижнем мире. Грибы легко собрать рукой и приготовить из них разные виды жаркого. Коричневые грибы слабо светятся.

Коричневый гриб

ВЕЗДЕСУЩИЕ ДРУЗЬЯ

Грибы могут появиться где угодно, но только при освещённости ниже 12. Они часто вырастают возле деревьев или упавших брёвен. Если постричь грибную корову ножницами, выпадет до пяти грибов, однако после этого экзотический моб превратится в обычную корову.

ГРИБНОЙ БЛОК

ГДЕ
В грибных полях, тёмных лесах и на болотах

В болотах, тёмных лесах и на грибных полях можно наткнуться на огромные, как деревья, грибы, состоящие из грибных блоков. Существует три вида грибных блоков — коричневые, красные и ножки. Из всех этих блоков, если их разбить, выпадают мелкие грибы.

ПАРАМЕТРЫ

ПРОЗРАЧНОСТЬ

СВЕТИМОСТЬ

ВОЗОБНОВЛЯЕМОСТЬ

ВЗРЫВОСТОЙКОСТЬ 0,2

ТВЁРДОСТЬ 0,2

ГОРЮЧЕСТЬ

ШЁЛКОВОЕ КАСАНИЕ

Коричневый грибной блок

СВОЙСТВА

Красные и коричневые грибные блоки можно собрать инструментом, зачарованным на шёлковое касание. Но, если инструмент не зачарован, выпадут только их мелкие разновидности. Из ножки выпадут либо грибы, либо разновидность грибного блока с грибной текстурой на всех гранях.

БИОТОПЛИВО

Блоки ножки, подобно древесным брёвнам, поднимаются от земли к коричневой или красной грибной шляпке. Грибные блоки, как и почти любая растительность, могут использоваться как топливо и в компостерах. С вероятностью 85% они создадут в компостере новый слой компоста.

Грибная ножка

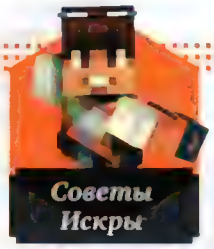
Красный грибной блок

ГЕНЕРАЦИЯ

Помимо естественной генерации в своих родных биомах, огромные грибы можно вырастить из мелких коричневых и красных грибов, посыпав их костной мукой. Грибы следует сажать на подзол или мицелий при любой освещённости, а также на землю или траву при освещённости ниже 12. Чтобы гриб превратился в огромный, над ним должно быть не менее 7 блоков свободного пространства.

ДОМИК-МУХОМОР

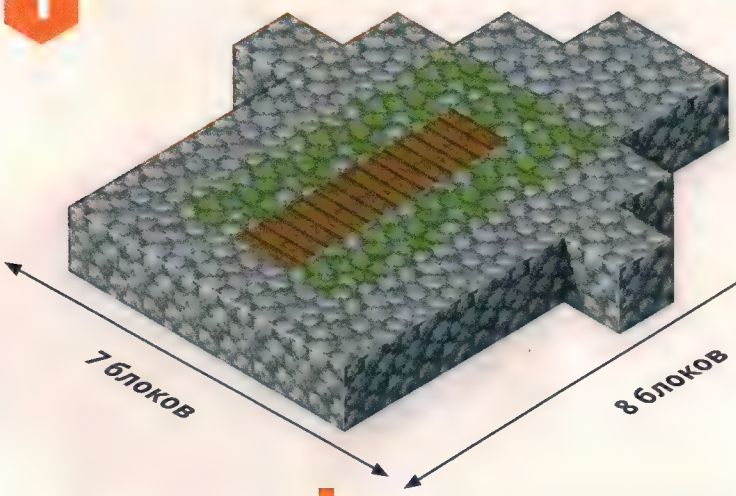
ЧАСТЬ 1



Думаешь, строить — это трудно? Ничуть! Волшебное зрелище — домик-мухомор, выросший на опушке дремучего леса. Рядом жужжат пчёлы, растут грибы и даже стоит хижина ведьмы. Сказка начинается!

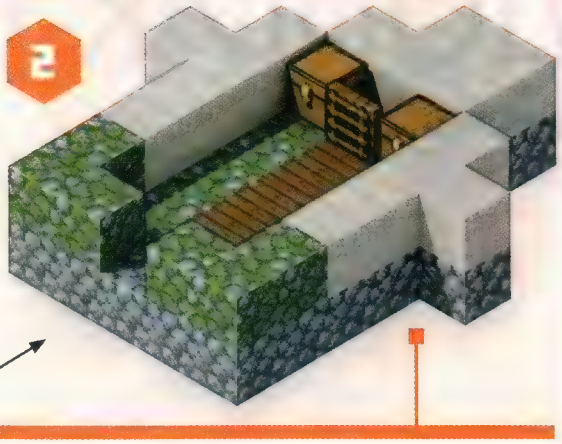
СЛОЖНОСТЬ ★★☆☆☆ 35 мин.

1



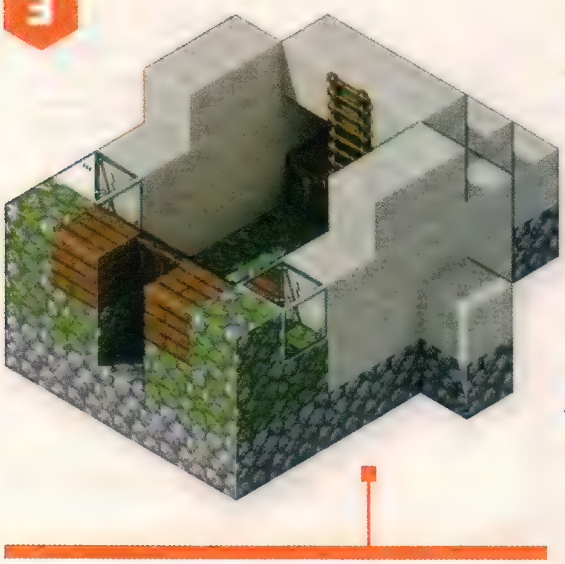
Для начала построй фундамент из булыжника, замшелого булыжника и еловых досок. Булыжник образует внешний контур домика.

2



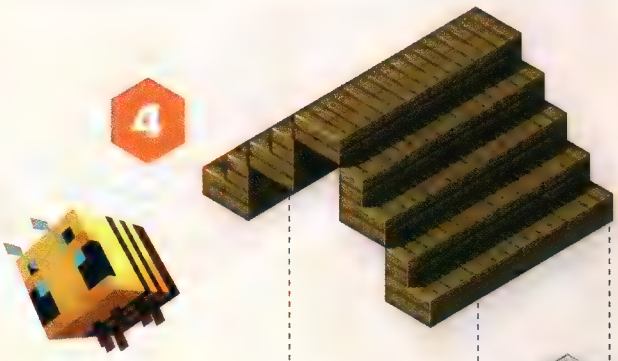
Вверх от краёв фундамента начинай складывать стены из замшелого булыжника и грибных ножек. Положи на землю люк и открой его. Потом, присев на корточки, поставь рядом лестницу. Добавь два сундука.

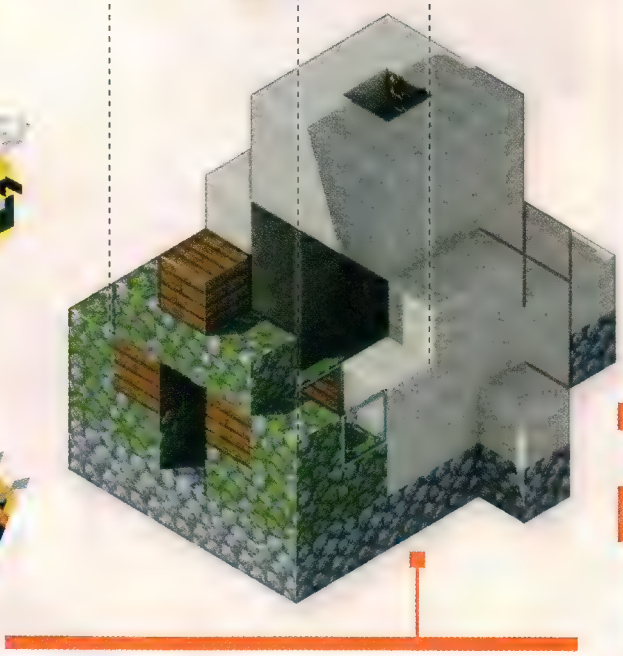
3



Продолжай строить стены из замшелого булыжника, грибных ножек, еловых досок и блоков стекла. Удлини лестницу и добавь к ней ещё два дубовых люка, вставь на место дубовую дверь.

4



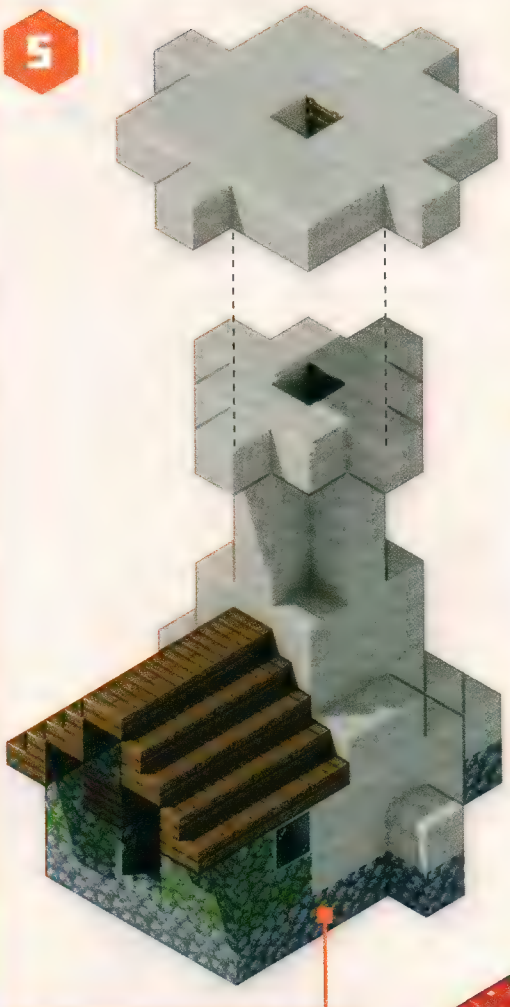


Поставь над дверью три блока замшелого булыжника и еловую доску, потом сделай крышу из дубовых ступенек и дубовых плит, как показано. Продолжай строить ножку мухомора: добавь два кольца 3 x 3 и протяни лестницу вверх через всю ножку.

ДОМИК-МУХОМОР

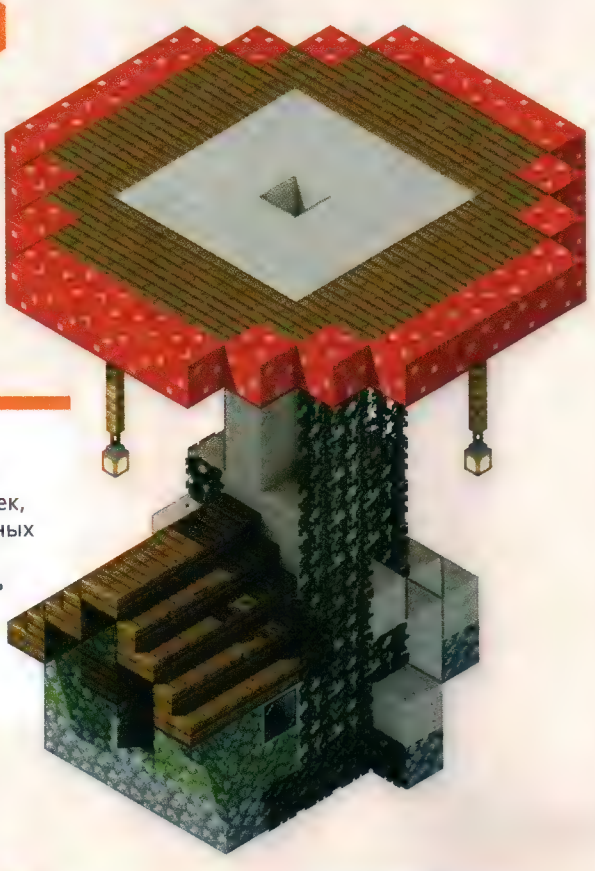
ЧАСТЬ 2

5



Уложи ещё пять слоёв мухоморной ножки. Верхние два слоя сделай пошире, чтобы задать форму шляпке мухомора. Опять удлини лестницу вдоль ножки.

6



Начни делать шляпку. Уложи слой 5 х 5 из грибных ножек, еловых досок и красных мухоморных блоков, как показано. Повесь фонари на еловые заборы, укрась мухоморную ножку плющом.

Прояви фантазию и укрась интерьер. В этой комнате есть кровать, кладовка и кафедра для записи приключений.

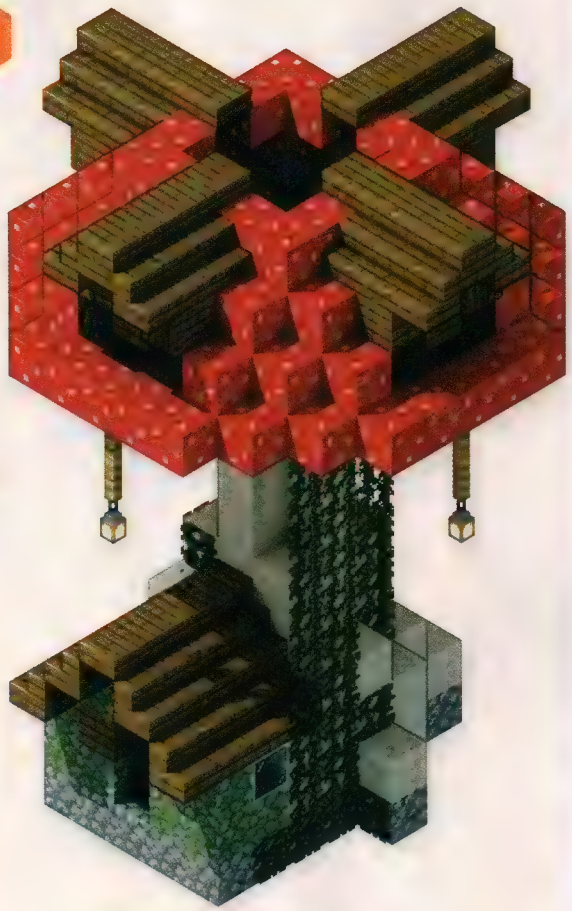
7

Добавь вокруг шляпки кольцо красных мухоморных блоков, еловых досок и еловых плит. Доведи лестницу до верхнего этажа и положи сверху еловый люк.

8

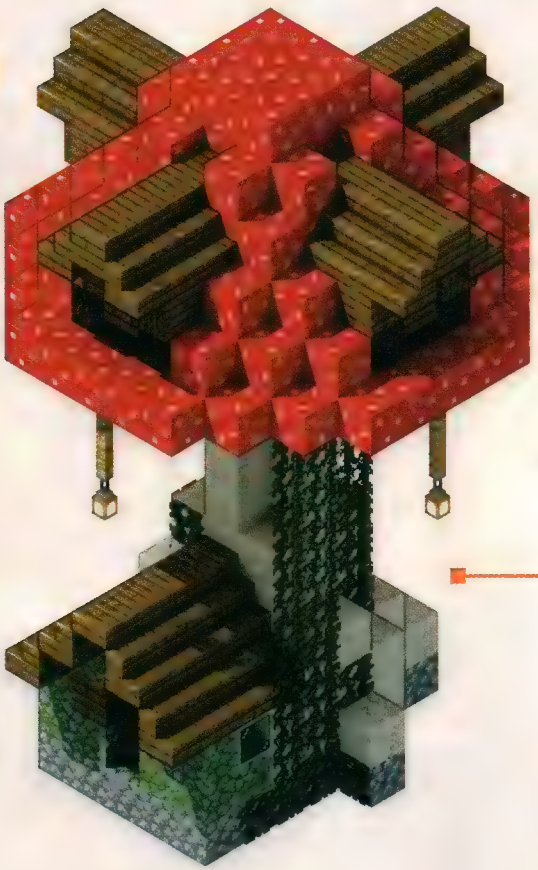
Сделай окна по сторонам шляпки. Для каждого нужны две еловые доски, стеклянная панель и еловый люк. Потом соедини окна красными мухоморными блоками — уложи их зигзагом, чтобы шляпка получилась округлой.

9



Возведи над каждым окном крышу из еловых ступенек и еловых плит. Потом соедини крыши красными мухоморными блоками.

10



В завершение накрой шляпку ещё одним кольцом красных мухоморных блоков и поставь крышу 3 x 3 блока. Домик-мухомор готов!

БАЙКИ У КОСТРА

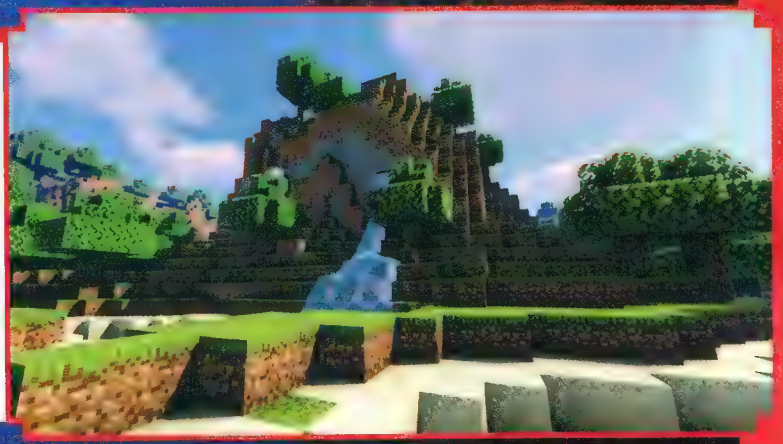
Сообщество «Майнкрафта» состоит из потрясающих людей, способных на невероятные поступки. Всегда приятно посмотреть, чего они достигли. Каждый год мы получаем десятки рассказов о фантастических событиях, происходящих в «Майнкрафте», и вот кое-что из самого интересного.

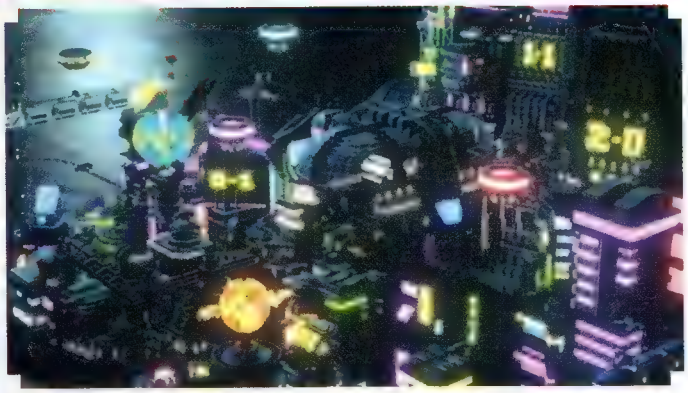
ВЕСЬ МИР НА КАРТЕ

Чего мы только не видели! Люди строят дома, города, даже целые страны. Что же дальше? Наверное, весь мир! Для этого создан проект «Построим Землю». Более 100 000 игроков общими усилиями создают точную копию планеты, на которой мы живём. Вплоть до отдельных улиц и зданий! Свыше 3000 различных команд работают каждая над своим кусочком мира. Если хочешь присоединиться, отправляйся на buildtheearth.net!

ДЕТЕКТИВЫ ЗЁРЕН

Узнаёшь картинку? Если играешь в Java Edition, она тебе знакома — это заставка, которая всплывает, когда ты выбираешь пакет текстур или сервер. Но где находится это место и как туда попасть? Предприимчивые фанаты наконец-то вычислили это! Им помог искусственный интеллект — он определил, какое из 281 триллиона зёрен, доступных в игре, ведёт именно в тот мир. Чтобы посетить это место, установи альфа-версию 1.2.2a для Java и введи зерно 3257840388504953787, координаты x = 49, z = 0.



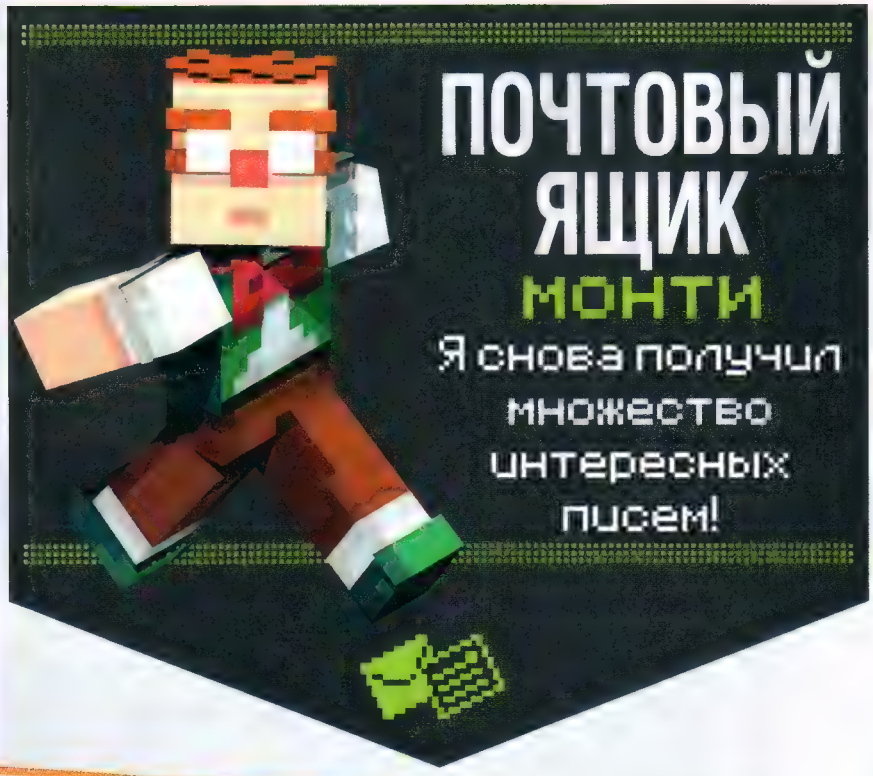


СПАСИТЕ ПРИШЕЛЬЦЕВ!

Мы любим показывать потрясающие строительные проекты, поэтому не могли пройти мимо. Этот город называется Улей, и его создатель Джордан, популярный английский майнкрафтер, придумал о нём целую историю, навеянную усилиями по сохранению нашего реального мира. Дело было в 3221 году, когда человечество столкнулось с инопланетянами. Обнаружив, что некоторым инопланетным видам грозит гибель, люди построили город Улей, чтобы воспроизвести привычную для пришельцев среду обитания и сохранить их. Прекрасная тёплая история и грандиозная постройка!

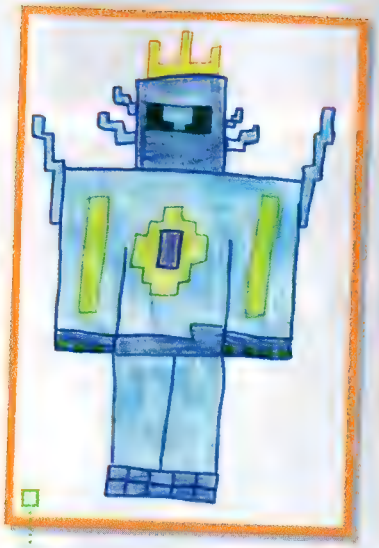
НА РАСКОПКАХ

Проводя больше времени дома, игроки получили возможность сооружать изумительные постройки. Нам особенно нравится творение археолога Бена Эдвардса и его дочери Беллы. Они воспроизвели в «Майнкрафте» доисторический город Брин-Келли-Ди. Эта древняя гробница сооружена около 5000 лет назад, и благодаря Бену и Белле мы можем, с комфортом сидя дома, исследовать её изнутри. На каждом шагу стоят таблички с пояснениями. Просто красота! Спасибо, Бен и Белла!



ПОЧТОВЫЙ ЯЩИК МОНТИ

Я снова получил множество интересных писем!



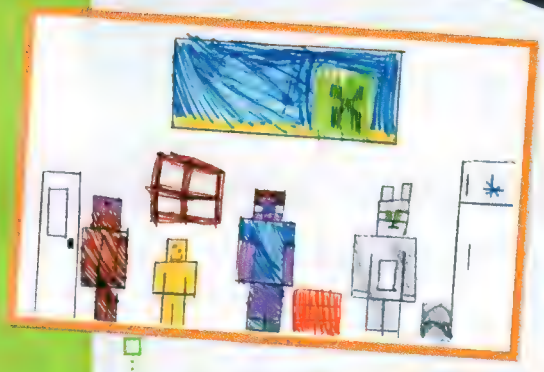
КОРОЛЬ СТРАЖЕЙ

Здравствуй, Монти! Я нарисовал Короля стражей. Он повелевает древними стражами. На суше сохнет и задыхается. Использует силу стражей и замедляет, иссушает врагов.

Саша, 8 лет, Ижевск.

ОТВЕЧАЕТ МОНТИ

Здравствуй, Саша! Ты придумал интересного моба. Серьёзный противник под водой!



ПЕКАРНЯ

Привет, Монти! Я нарисовал свою пекарню. Здесь Стив, мой скин Котика, живой Пончик и Жёлтый человечек. Дорогой Монти, ты можешь заходить в мою пекарню в любое время.

Дима Д., 7 лет.

ОТВЕЧАЕТ МОНТИ

Дима, спасибо за приглашение! Непременно зайду. Обожаю печенье!

АТАКА ИФРИТОВ

Привет, Скаути! Расскажи, пожалуйста, почему ифриты не умеют атаковать.

Павел, 7 лет.

ОТВЕЧАЕТ СКАУТИ

Привет, Павел! Ифриты умеют атаковать. Они подлетают к противнику на 1-3 блока и бросают три огненных шара. Будь осторожен!

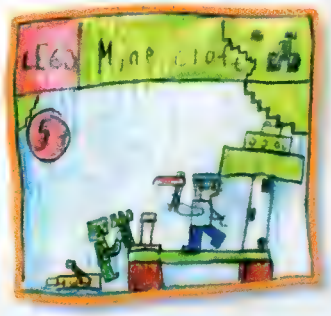
НАШЕ ЛЕГО

Привет, Монти. Это наборы «Лего Майнкрафт», которые я придумал сам.

Матвей, 11 лет, Обнинск.

ОТВЕЧАЕТ МОНТИ

Привет, Матвей! Интересные наборы. Я бы охотно поиграл.



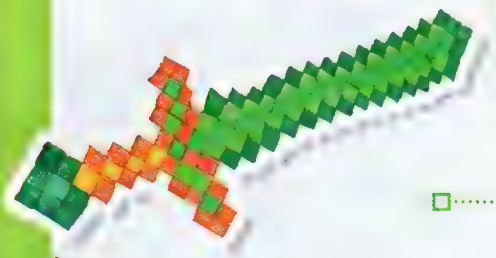
МЕЧ

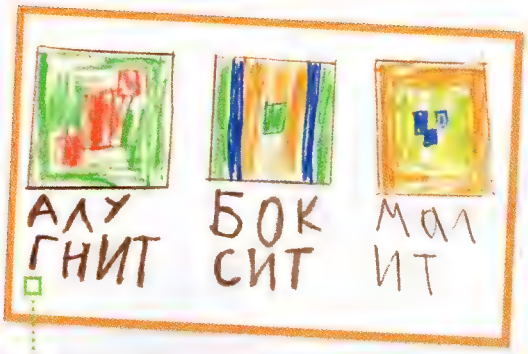
Привет, Монти! Я нарисовал для тебя изумрудный меч! С его помощью ты сможешь победить любого зомби. Почему мобы нападают только в режиме выживания?

Артём, 8 лет, Тобольск.

ОТВЕЧАЕТ МОНТИ

Привет, Артём! Режим выживания специально придуман для тех, кто хочет драться с мобами и путешествовать. А для тех, кто хочет спокойно строить, не отвлекаясь на битвы, есть режим творчества. «Майнкрафт» интересен в любых вариантах!





НОВАЯ РУДА

Привет, Монти. Я очень люблю руду в «Майнкрафте», поэтому я придумал свою руду. Эти камни называются боксит, малит, алугнит. Из малита можно крафтить зачарованные инструменты и броню. Из алугнита можно сделать золотой горшок для цветов, а из боксита – зачарованную дверь. Эту дверь не надо открывать, она сама открывается, если кто-то к ней подходит.

ОТВЕЧАЕТ МОНТИ

Отличные идеи! В «Майнкрафте» можно совершить много удивительных открытий! Продолжаем искать и придумывать!

КОМАР

Привет, Монти! Я нарисовал доброго комара. Его приручать не надо, потому что он приручен. Он дружелюбный и гигантский.

Ярослав, 6 лет.

ОТВЕЧАЕТ МОНТИ

Привет, Ярослав! Хотел бы я, чтобы все комары были такими же добрыми!

ТВОЁ ТВОРЧЕСТВО

ГАЛЕРЕЯ СКАУТИ

Друзья, до чего же мне нравятся все ваши рисунки!

Монти добывает алмазы новой киркой. Нарисовал Илья, Санкт-Петербург

Скин Тихона, Санкт-Петербург

Рисунок Саши, 6 лет

Оцелот. Нарисовала Ангелина, 6 лет, Москва

Радужный олень. Нарисовал Кирилл, 8 лет, Москва

Рисунок Роберта, 8 лет

Дом из Древнего города. Построил Ваня, 6 лет, Реутов

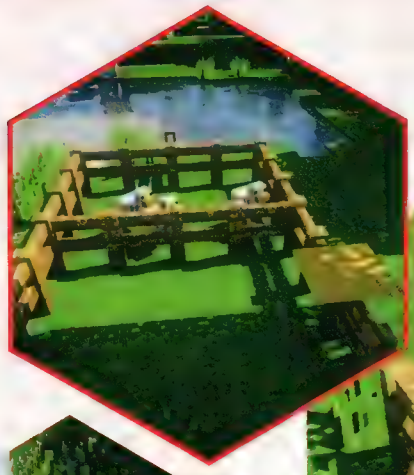
НАПИШИ МНЕ!

Пиши на электронный адрес: info@leobooks.ru «Для Монти».

ЖИВОТНЫЙ МИР

ЧАСТЬ 1

Разводить животных в игре «Майнкрафт» — это отличный способ добывать сразу все ресурсы (мясо, шерсть, кожу). В этой главе я расскажу о животных, которых можно встретить, гуляя по игровому миру.



ПРИРУЧЕНИЕ

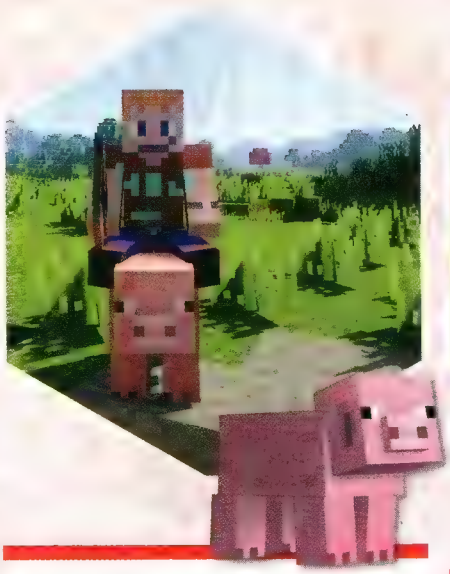
Чтобы заняться животноводством, нужно приманить животных в загон. Для этого следует узнать, кто какую еду любит. Если ты возьмёшь в руку растение или предмет, который нравится животному, оно повернёт к тебе голову. Обычно, отведав угощение, животное будет следовать за тобой повсюду до тех пор, пока ты держишь приманку в руках. Для большинства животных подходит только один вид приманки.

ЗАГОН

Конечно, можно разводить животных, не используя клетки и загоны. Но тогда тебе придётся часто бродить по округе в поисках своих питомцев, ведь они любят гулять. Можно устроить им место для прогулок в загоне. И обязательно расширяй загон по мере увеличения стада. Если на маленькой территории (скажем, в один блок) соберётся слишком много животных, они начнут получать урон от удушья. В игре много обширных пространств, так что ты спокойно можешь построить для своих питомцев просторные загоны.

БУРЁНКА

Чтобы приручить корову, дай ей пшеницу (стебли, а не семена!). Если ты покормишь двух стоящих рядом коров, они дадут потомство. Подои корову в пустое ведро, и соберёшь молоко. А если ты стукнешь корову, то получишь сырое мясо и кожу.

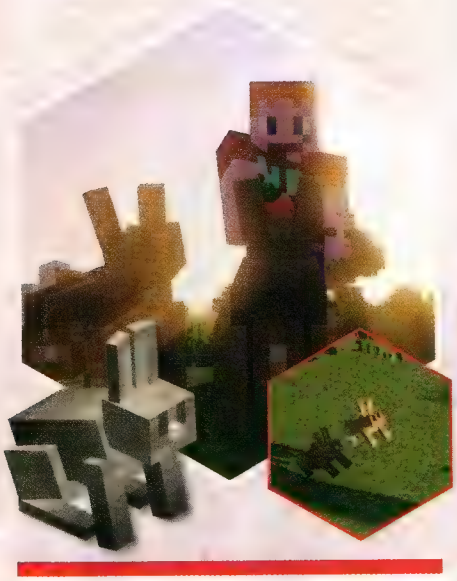


ХВОСТ КРЮЧКОМ, НОС ПЯТАЧКОМ

Чтобы привлечь свиней и начать их разводить, понадобится морковь. Если найдёшь седло, надень его свинье на спину. Сделай удочку с морковью, и сможешь не только оседлать свинью, но и управлять ею, сидя верхом. Прибив свинью, получишь кусок сырой свинины. Но если свинка погибнет от огня, то выпавшее из неё мясо будет уже приготовленным.

РЫБКИ

В игре существует четыре вида рыб: треска, лосось, иглобрюх и тропическая рыба. И живут они везде, в холодном океане, тёплом или умеренном. Рыбу можно ловить не только на удочку, но и с помощью ведра с водой. Если ты подплывёшь слишком близко к иглобрюху, то рыба надуется, и её иглы могут дать тебе эффект отравления на 7 секунд. Рыбы обычно не плавают поодиночке, они передвигаются косяками.



МАЛЫШИ-КРОЛИКИ

Очевидно, что кроликов можно привлечь морковью. Кролики живут в пустынях, в цветочном лесу, в тайге, тундре и заснеженных горах. Кролики — проворные животные. Они питаются морковью, золотой морковью или одуванчиками. В игре существует и другая версия этих животных — жестокие кролики, но их можно призвать только с помощью команды консоли (в версии игры Java).

В ОВЕЧЬЕЙ ШКУРЕ

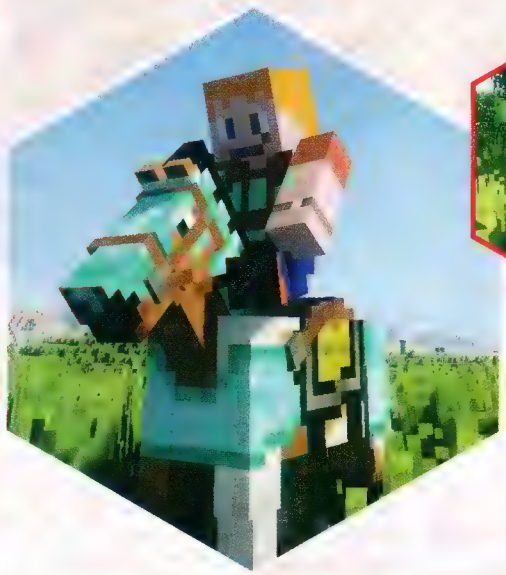
Игроки обычно ищут овец, чтобы добыть шерсть и сделать кровать. Для сбора шерсти надо постричь овцу ножницами. Если прибить овцу, получишь не только шерсть, но и мясо. С помощью красителя можно изменить цвет шерсти у овечки.

ЦЫП-ЦЫП-ЦЫП

Кур разводят не только ради мяса. Они несут яйца, которые очень пригодятся тебе в путешествиях в мир Края, а ещё яйца нужны для приготовления торта. Курицу можно приманить семенами пшеницы, тыквы или арбуза.

ЖИВОТНЫЙ МИР

ЧАСТЬ 2



НЕ ТАКОЙ УЖ УПРЯМЫЙ ОСЁЛ

Осла довольно непросто найти в «Майнкрафте». Чтобы приручить его, используй ту же приманку, что и для лошадей. Разница между ослом и лошадью невелика, ну разве что кричат они по-разному. Приручив и оседлав его, ты сможешь ездить на нём верхом. И осёл, как ни странно, не будет упрямиться и позволит управлять им.

ДОСПЕХИ ДЛЯ ЛОШАДИ

Ты можешь изготовить броню, но только кожаную. Но если повезёт, ты найдёшь броню из железа, золота или алмазов. Ищи в сундуках пустынного и других храмов, в заброшенных шахтах или в крепости Нижнего мира. Доспехи дают лошади дополнительную защиту, а на сложном уровне игры она очень пригодится.

МУЛЫ

Мулы появятся, если скрестить осла и лошадь (напоминаю, что осла найти сложно, так что потребуется много времени). На спину мула можно положить сундук и перенести свои ресурсы. Для этого нажми правой кнопкой мыши на спину животного.

ПРИРУЧАЕМ ЛОШАДЬ

Чтобы приручить лошадь, нужно с пустыми руками нажать на спину животного правой кнопкой мыши. Тогда ты заберёшься ей на спину. Рано или поздно, в зависимости от её настроения, она сбросит тебя на землю. Один из способов приручить лошадь — накормить её пшеницей и только потом садиться верхом. Когда лошадь признает тебя, возле неё появятся маленькие сердечки. Можно не только надеть на неё седло, но и защитить твоего питомца с помощью доспехов.

ЧЕМ КОРМИТЬ ЛОШАДЬ

Лошади, ослы и мулы неприхотливы в еде. Их можно кормить сахаром, пшеницей, яблоками и хлебом, а ещё можно дать им золотую морковь, золотое яблоко и сноп сена. Если дать лошади сено, она быстрее приручится, а её самочувствие улучшится.

ЛАМЫ

Ламу можно приманить с помощью пшеницы или снопа сена. Чтобы приручить её, нужно с пустыми руками забраться к ней на спину. Если появились маленькие сердечки, то, значит, лама теперь твоя. Чтобы оседлать её, используй ковёр. Можно поставить ей на спину сундук, нажав на спину ламы правой кнопкой мыши. А чтобы вести ламу за собой, прицепи к ней поводок.

ПОПУГАИ

Эти птички приручаются с помощью семян. Если нажать на приручённого попугая правой кнопкой мыши (руки должны быть пустые), то попугай сядет тебе на плечо. Не корми попугая печеньем! Он погибнет от отравления, и от него останутся только перья.

ДИКИЕ КОШКИ

Оцелота сложно приручить. Нужно выйти на открытое пространство с сырой рыбой в руках. Теперь перестань двигаться, не наводи курсор на животное и дай оцелоту самому подойти к рыбе. Когда он приблизится, покорми его, нажав правую кнопку мыши. Если появились сердечки, значит, оцелот стал твоей домашней кошкой.

ВОЛКИ

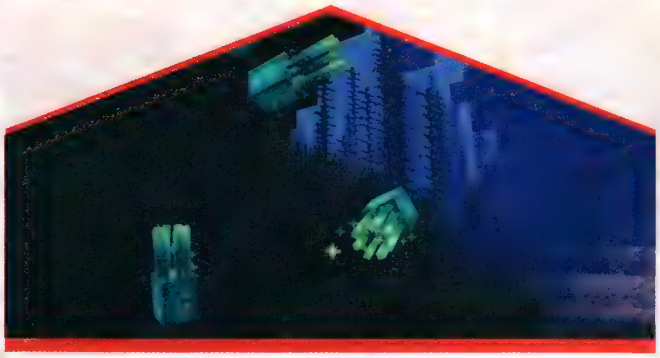
Волка можно приручить, дав ему кость. Покорми его несколько раз, пока над ним не начнут летать сердечки, а вокруг шеи не появится ошейник. Если нажать на приручённого волка правой кнопкой мыши, он сядет на землю и не пойдёт за тобой. Иначе он будет следовать за тобой и атаковать твоих врагов — всех, кроме криперов.

Я НАЕЛСЯ!

Когда лошадь отказывается брать еду, она начинает издавать определённый звук, чем-то похожий на рычание. Это значит, что она наелась. Если ты всё ещё не приручил её, то можешь попытаться прямо сейчас забраться ей на спину.

ЖИВОТНЫЙ МИР

ЧАСТЬ 3



СВЕТЯЩИЙСЯ СПРУТ

Светящиеся спруты ведут себя точно так же, как и обычные спруты (кальмары или осьминоги). Такие животные появляются под тёмной, неосвещённой водой или возле определённого типа блоков. Из светящихся спрутов выпадают светящиеся чернильные мешки, с помощью которых можно делать светящиеся таблички. Нажми на табличку с текстом, держа в руках такой мешок с чернилами, и текст на табличке начнёт светиться! Свечение текста можно убрать, если снова воздействовать на табличку обычными чернилами.

ПЧЁЛКИ

Эти насекомые кружат возле своих пчелиных гнёзд и иногда отлетают к цветам, опыляя их. С помощью своей пыльцы они могут опылять не только цветы, но и сельскохозяйственные культуры (пшеницу, картошку, морковь, свёклу, арбузы, наросты, кусты со сладкими ягодами). Так что благодаря пчёлам ты можешь ускорить рост своих растений не хуже, чем с помощью костной муки.

ЛИСИЧКИ

Эти очаровательные создания живут в биомах тайги и заснеженной тайги. Цвет их шерсти может быть разным: в обычной тайге лисички рыжие, а в заснеженной тайге — белые. Когда встретишь лису, внимательно посмотри на неё, ведь в её пасти может быть зажат какой-нибудь предмет (вероятность — 20%): изумруд, яйцо, кроличья лапка и другие. Если накормить двух лисиц сладкими ягодами, то у них родится детёныш, который сразу же признает тебя своим хозяином.

АКСОЛОТЛЬ

Слово «аксолотль» пришло к нам из древнего языка коренных мексиканцев — науатля. В переводе слово «аксолотль» означает «водяной монстр». В живой природе аксолотли — это маленькие саламандры, считающиеся вымирающим видом. В мире «Майнкрафта» они предпочитают жить в пышных пещерах. Аксолотль не нападает на игроков, но он атакует рыб и осьминогов в округе. Когда ты приручишь аксолотля, он будет атаковать ещё и утопленников, стражей и древних стражей. А если ты защитишь аксолотля от атаки утопленника или стража, то он отблагодарит тебя, подарив эффект регенерации и сняв с тебя эффект утомления.

ДЕЛЬФИН

Дельфины живут во всех типах океанов (кроме замёрзших). Чаще всего они передвигаются группами. Если ты подплывёшь в дельфину на расстояние в 9 блоков, то окажешься под действием эффекта «грация дельфина» (в течение 5 секунд ты будешь быстрее передвигаться под водой). Когда ты покормишь дельфина сырой треской, то благодарное животное поплывёт к ближайшему затонувшему кораблю или к подводным руинам.

СТРАЙДЕР

Этот монстрик — житель Нижнего мира, обитающий в основном в местах скопления лавы. Жар от лавы его не пугает. Если ты оседлаешь его, то сможешь управлять его движениями с помощью удочки с искажённым грибком. По лаве страйдер передвигается быстрее, чем по земле. В общем, это животное — идеальный напарник для путешествий по огненному Нижнему миру.

ЧЕРЕПАХА

Где живут черепахи? На песчаных пляжах. Если у тебя в руках морская трава, то черепаха поползёт за тобой. Когда две черепашки съедят морскую траву, они дадут потомство — маленького черепашонка, который скоро вырастет и оставит после себя щиток. Этот щиток пригодится тебе для изготовления черепашьего панциря, а это, между прочим, очень неплохой шлем, с помощью которого ты сможешь дышать под водой 10 секунд.

КОЗА

Козы — горные животные. Если во время атаки коза случайно ударит по твёрдому блоку, то на земле останется её рог. Ты сможешь дуть в этот рог, издавая гудение (похожий звук слышится во время нападения на деревню). Когда коза замечает какое-нибудь существо (кроме других коз или шалкеров), она бросается в атаку и может пробежать до 16 блоков.

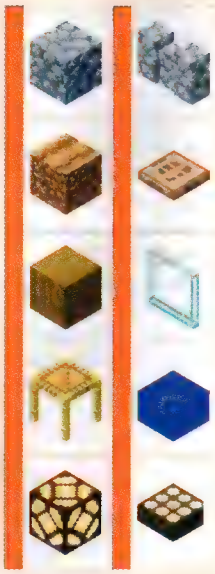
ПАНДА

Чтобы найти панду, отправляйся на прогулку в бамбуковый лес. Панды любят играть друг с другом, кувыркаясь по земле. Эти мишки любят бамбук, а ещё их можно приманить с помощью торта. Если панда вдруг чихнёт, то из её носа могут вылететь кусочки слизи. Всего в игре есть шесть типов панд: агрессивные, ленивые, игривые, беспокойные, слабые и коричневые.

РОСКОШНАЯ ОРАНЖЕРЕЯ

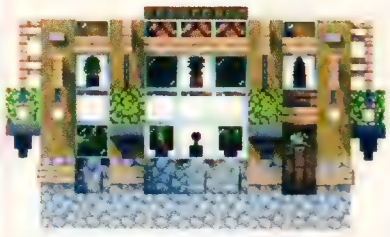
ЧАСТЬ 1

Несложное прямоугольное здание — отличная идея для начинающего строителя. Простая форма и тщательно подобранная тема дают впечатляющий результат. Видишь датчик дневного света?



Основные блоки

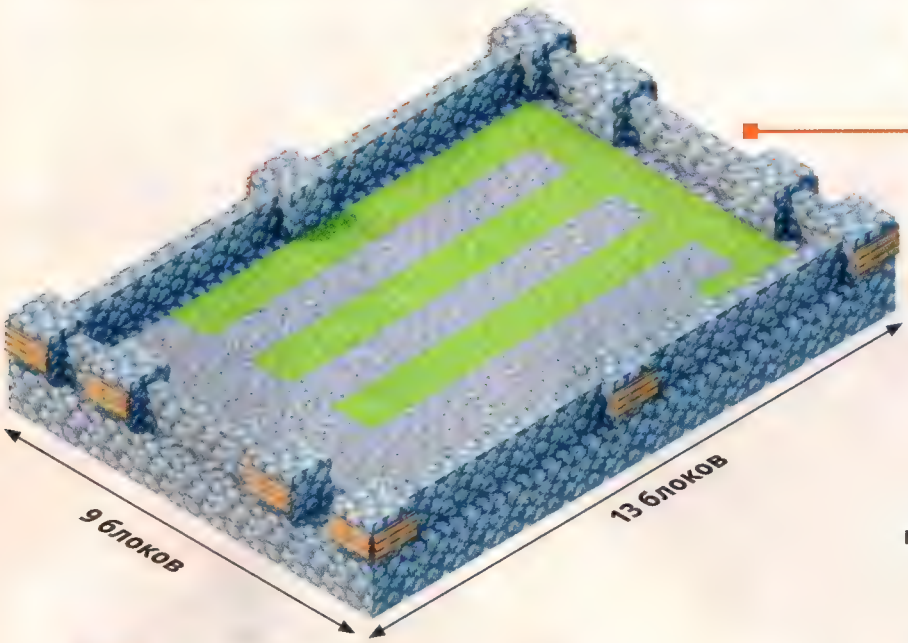
Вид сверху



Вид спереди

Вид сбоку

СЛОЖНОСТЬ ★★☆☆☆ 30 мин.



1

Начни с фундамента. Гравий, булыжник и булыжные стены смотрятся основательно.

От растений до источника воды должно быть не больше четырёх блоков.

2

Затем разложи вдоль стен блоки грядок и добавь люки. Потом поставь два источника воды. Вода будет орошать грядки. Добавь полезные блоки и строительные леса.

3

Когда закончишь первый этаж, продли вверх стены и вход. Поставь столбы высотой в три блока из обтёсанной еловой древесины и вставь стеклянные панели, как показано. Потом добавь декоративные люки, заборы, плиты и ступеньки.

РОСКОШНАЯ ОРАНЖЕРЕЯ

ЧАСТЬ 2

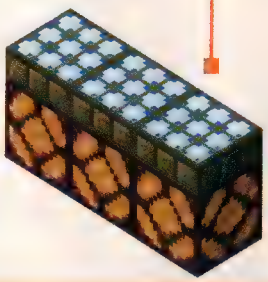
4

Посади в оранжерее свои любимые растения. На соседней странице даны примеры конструкций. Можешь добавить тропинку, ведущую к входу.

5

Надстрой колонны блоками обтёсанной еловой древесины и сделай крышу из обтёсанной ели, блоков стекла, красных ламп и панелей тропической древесины.

Датчики дневного света включат красные лампы по ночам.



6

В завершение поставь над красными лампами датчики дневного света. Можешь добавить наружную отделку — кнопки, фонари и висячие корзины.

ВИСЯЧИЕ САДЫ

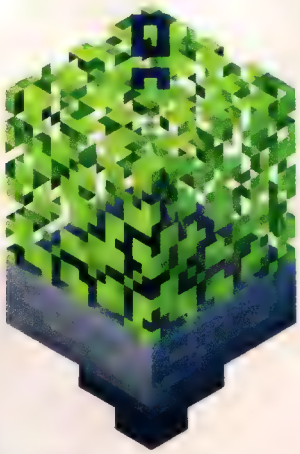
Из листьев и лиан создай эффект буйства природы!

СКАМЕЙКИ

Расставь на скамейках горшки с цветами. Отличные скамейки выходят из строительных лесов.

РАБОЧИЙ СТОЛ

Поставь неподалёку верстак. Полезная штука, пригодится!

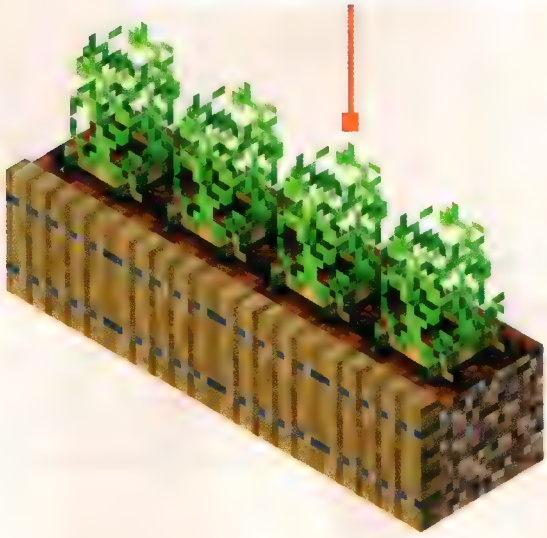


ВИСЯЧАЯ КОРЗИНА

Корзины из воронок добавят зелени внешним сторонам здания.

РАСТЕНИЯ

Посади побольше разных растений и собирай урожай. Из свёклы получится очень вкусный борщ!



ПОЛКИ НАД ГОЛОВОЙ

Пространство вверху тоже можно использовать. На этих полках расставь цветочные горшки.

ДРУГИЕ ИЗМЕРЕНИЯ

ЧАСТЬ 1

Непременно прогуляйся из Верхнего мира в Нижний и в Край. Только там, в этих опасных измерениях, можно раздобыть лучшее снаряжение и ценные предметы. Но сначала подготовься...

НИЖНИЙ МИР

КАК ТУДА ПОПАСТЬ

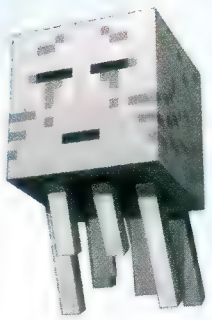
Попасть в Нижний мир легче, чем в Край. В Верхнем мире построй из обсидиана портал в виде прямоугольной рамки любого размера — от 4 × 5 до 23 × 23 блока. Закончив, подожги рамку огнивом, и перед тобой — действующий портал.

ПЕЙЗАЖ

В Нижнем мире несколько биомов. Во всех царит полумрак, текут ручьи лавы и горит огонь. Растительность тоже необычная — багровые и искажённые леса, огнеопасные адские пустоши. Встречаются строения, например разрушенные порталы и развалины бастионов.

ОБИТАТЕЛИ

Мобы Нижнего мира почти все враждебны. Это, например, ифриты, лавовые кубы и гасты. Одни из них свирепо атакуют, с другими, например пиглинами, можно даже подружиться, если ты нарядишься в золото. Сквозь порталы забредают и обитатели Верхнего мира — странники Края или скелеты.



КРАЙ

КАК ТУДА ПОПАСТЬ

Чтобы попасть в Край, надо найти подземную крепость, в которой есть недостроенный портал. Его надо активировать — для этого на каждый блок положи око Края. Его можно сделать из огненного порошка и жемчужин Края, оброненных странниками Края.

ПЕЙЗАЖ

Под чернильным небом раскинулись острова из бледно-жёлтого камня Края и пурпурных кирпичей. Впервые попав в Край, ты увидишь острова, на одном из которых обитает дракон. Одолев его, ты попадёшь в город Края, где над вершинами экзотических деревьев коруса парят корабли Края.

ОБИТАТЕЛИ

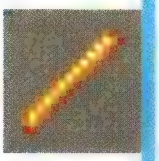
В Краю не так уж много мобов, но и те, какие есть, доставят тебе немало хлопот. Труднее всего, конечно, придётся с драконом Края. Но и шалкеры, накладывающие эффект левитации, попортят немало крови. И, разумеется, там бродят странники Края. Есть ли на свете хоть одно место, куда они не пробрались?

ДОБЫЧА В ИНЫХ МИРАХ

ЧАСТЬ 2

Итак, тебе удалось найти путь в эти диковинные миры и повстречаться с их обитателями. У тебя наверняка возник вопрос: что там можно найти? Вот список предметов, из которых получится что-нибудь полезное для боя.

ОГНЕННЫЙ СТЕРЖЕНЬ И ПОРОШОК

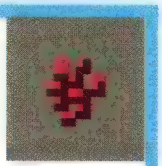


Если ты собираешься варить зелья, раздобудь хотя бы один огненный стержень — он нужен для изготовления варочной стойки. Найди ифрита, который водится в адских крепостях, и одолей его в бою. Тогда он может выронить огненный стержень. Измельчив его, получишь огненный порошок, нужный в зельеварении.

СВЕТОПЫЛЬ

Кое-где мрачную тьму Нижнего мира озаряют вкрапления светокамня. Добудь эти блоки, и получишь до четырёх блоков светопыли, которая усиливает действие сваренного зелья. Из неё можно делать пиротехнические звёзды и прикреплять их к арбалетным стрелам — те будут взрываться.

НАРОСТ

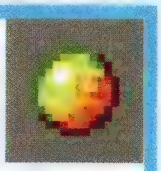


Отыщи в Нижнем мире крепость или развалины бастиона. Там можно найти кустики нароста и собрать с каждого до четырёх блоков. Нарост необходим для грубого зелья — основы для всех остальных зелий.

ДЫХАНИЕ ДРАКОНА

Этот предмет добыть труднее всего. Придётся сразиться с драконом Края. Собери либо дыхание напавшего дракона, либо его огненный шар в пустую стеклянную колбу. Теперь его можно добавить к любому зелью, и оно станет оседающим.

ЛАВОВЫЙ КРЕМ



Победив любые разновидности лавового куба, кроме самых мелких, ты получишь возможность собрать немного лавового крема и сварить из него зелье огнестойкости. Такое зелье очень пригодится в сражениях с пламенными обитателями Нижнего мира.

РЕЦЕПТЫ

Для многих предметов приводятся рецепты их крафта. Если не указано иначе, для крафта нужен верстак.

Компоненты раскладываются в сетку 3 × 3, готовое изделие появится в одиночном квадратике.

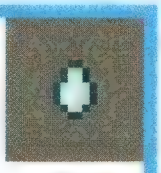
ДРЕВНИЕ ОБЛОМКИ

Один из редчайших блоков руды. Древние обломки можно найти только в Нижнем мире и добыть только алмазной или незеритовой киркой. Если расплавить их в печи, получится незеритовый скрап, а из него при добавлении золота делается незеритовый слиток — сырьё для прочнейших инструментов и доспехов. Незеритовые предметы не тонут в лаве и уменьшают урон от огня.

ЭЛИТРЫ

Когда победишь дракона Края, загляни в город Края — биом, на защите которого стоят шалкеры. В этом биоме медленно плавают гигантские корабли Края. На каждом из них стоит сундук с элитрами. Надень их, и сможешь летать по воздуху.

СЛЕЗА ГАСТА



Если выдержишь град огненных шаров гаста и сумеешь его победить, то, возможно, получишь слезу гаста. Гасты водятся в базальтовой дельте, долине песка душ и на пустошах. Слеза гаста нужна для изготовления зелья регенерации, восстанавливающего здоровье.

ТАЙГА

ЧАСТЬ 1

Этот холодный лесной биом густо порос елями. Они замечательный источник древесины, но в их тени могут таиться опасные мобы, поджидающие незадачливых лесорубов. Среди деревьев бродят целые стаи волков, которых можно приручить, если заранее запастись костями. Больше всего меня удивили гигантские замшелые валуны и необычная почва — подзол. На редких таёжных полянках иногда можно обнаружить небольшие деревеньки.

ПОДЗОЛ

ЗАМШЕЛЫЙ ВАЛУН

ЖЕЛЕЗНЫЙ ГОЛЕМ

ВОЛК

ПАПОРОТНИК

ЕЛЬ

ИГЛУ
ЗОМБИ-ЖИТЕЛЬ
КРОЛИК
ЖИТЕЛЬ
ДЕРЕВНЯ

ТАЙГА. НАБЛЮДЕНИЯ

ЧАСТЬ 2

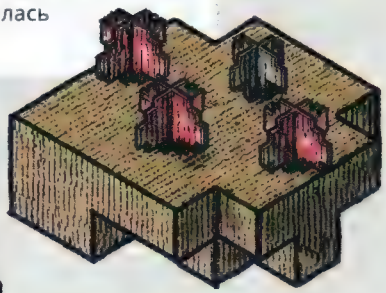
Тип: Холодный
Температура: 0,25
Осадки: Дождь и снег
Разновидности: Снежная тайга, тайга гигантских деревьев
Опасные мобы: 9

ПОИСКИ ДОБЫЧИ

Найдя деревню, я наведался к кузнецу и забрал из сундука в его жилище железную кирку, хлеб, алмазы и обсидиан. Также мне удалось отыскать ещё одно иглу, где я добыл золотые яблоки, пшеницу и изумруды. Не так уж и плохо!

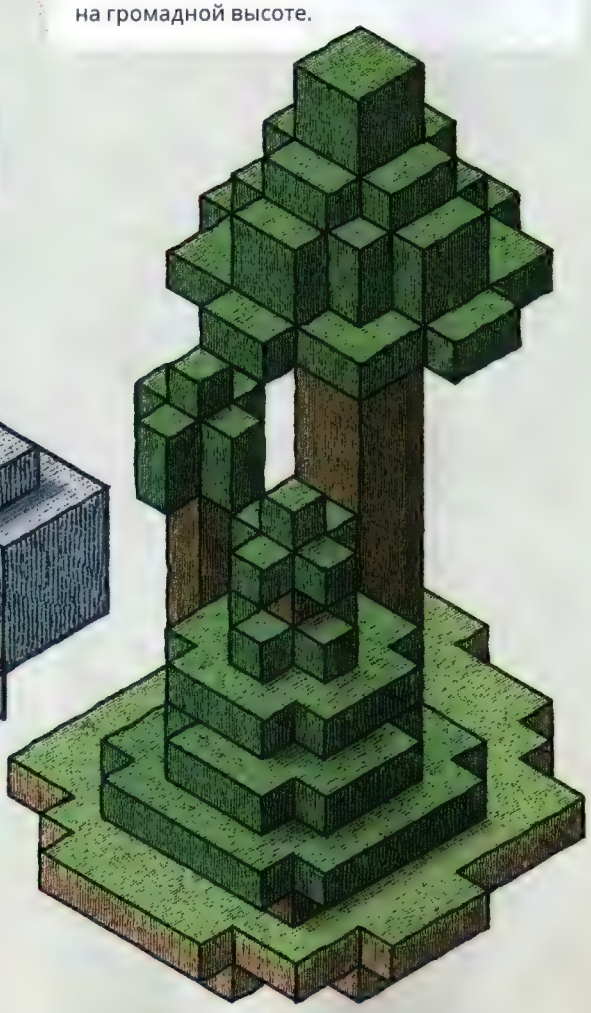
ПОДЗОЛ

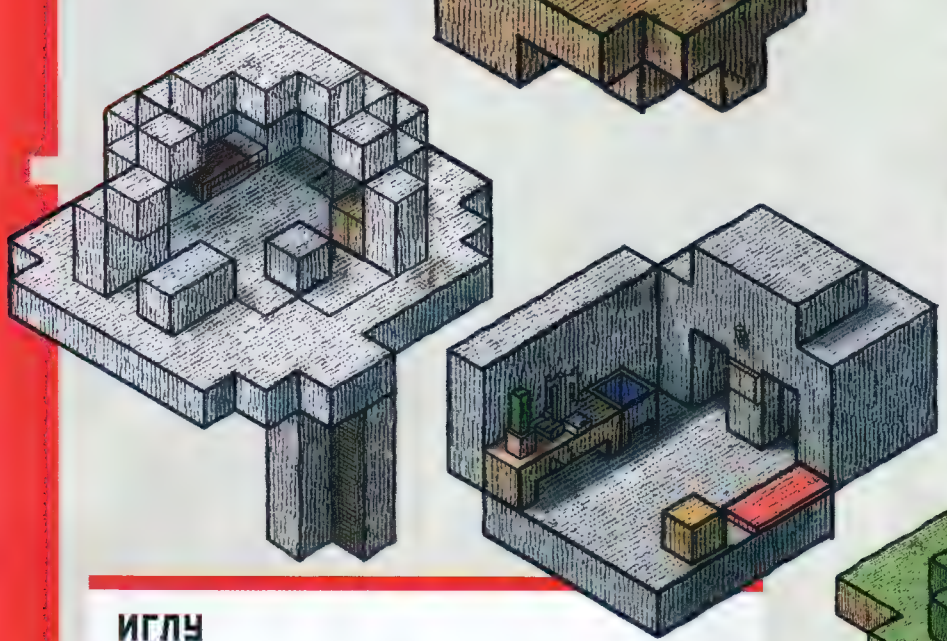
Эта редчайшая земля поддерживает рост грибов при любом уровне освещения, а так как я давно хотел устроить себе грибной огород, то попытался её добыть. Сделать это мне удалось, лишь когда я достал лопату, зачарованную на шёлковое касание, в противном случае добывалась обычная земля.



ЕЛИ

Большая часть площади тайги покрыта именно этими деревьями, но их гигантские собратья из редкой таёжной разновидности биома отличаются — я назвал их спичечными деревьями, так как их небольшая крона находится на громадной высоте.





ИГЛУ

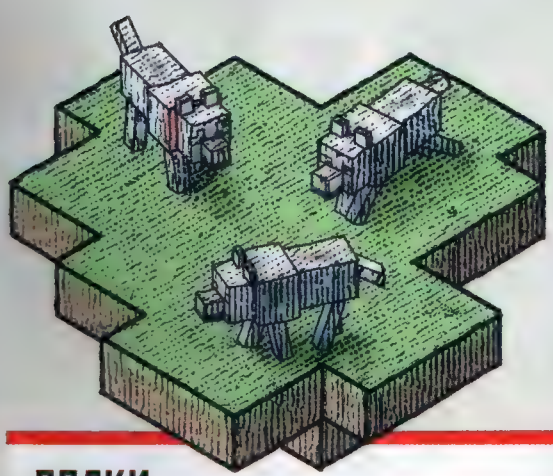
Я едва не прошёл мимо этой небольшой постройки, спрятавшейся среди деревьев. Как и в снежной тундре, я устроил там временное убежище, а в подвале отыскал варочную стойку, котёл и сундук с добычей.

ДЕРЕВНЯ НА ВЫСОТЕ

Гигантские ели навели меня на мысль, что и на большой высоте можно вполне неплохо жить. Виды оттуда открываются поистине потрясающие, а на земле из-за густого леса вокруг практически ничего не видно.

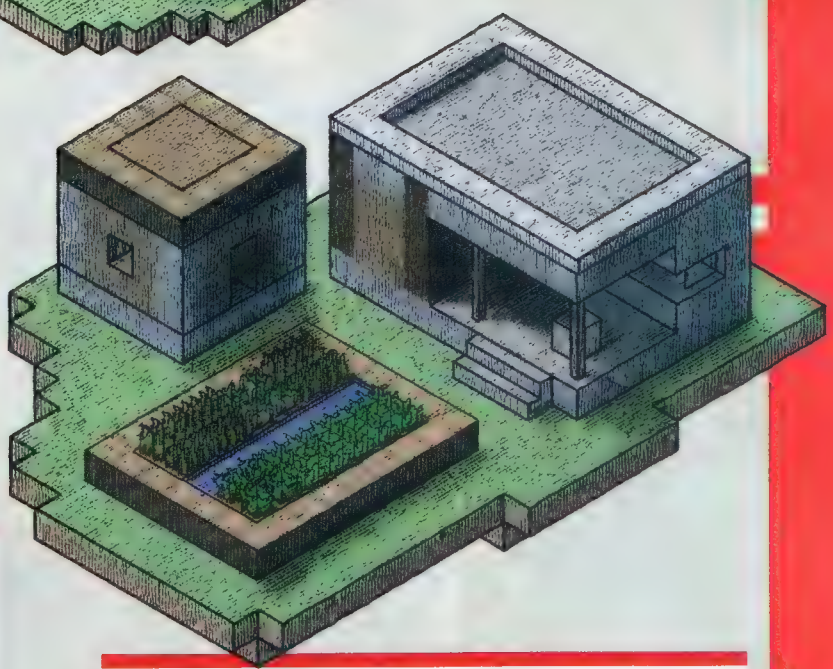
Я строил дома прямо на кроне, чтобы любоваться безграничными горизонтами.

Древесины в тайге оказалось очень и очень много, поэтому далеко ходить за материалами не пришлось.



ВОЛКИ

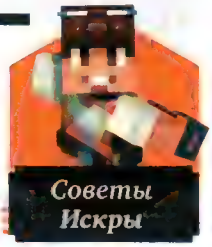
Стаи волков — обычное зрелище для таёжных лесов. Тёплые шкуры надёжно защищают хищников от холода и позволяют им ночевать прямо на снегу. Приручив нескольких, я получил не только друзей, но и защитников: волки нападали на всех опасных мобов, кроме криперов, а если вдруг я уходил далеко вперёд, они телепортировались ко мне.



ДЕРЕВНЯ

Таёжная деревня оказалась построена из еловой древесины, а не из дуба, но сундук у кузнеца, как и деревенский огород, я нашёл и здесь.

ТРОПИЧЕСКОЕ БУНГАЛО

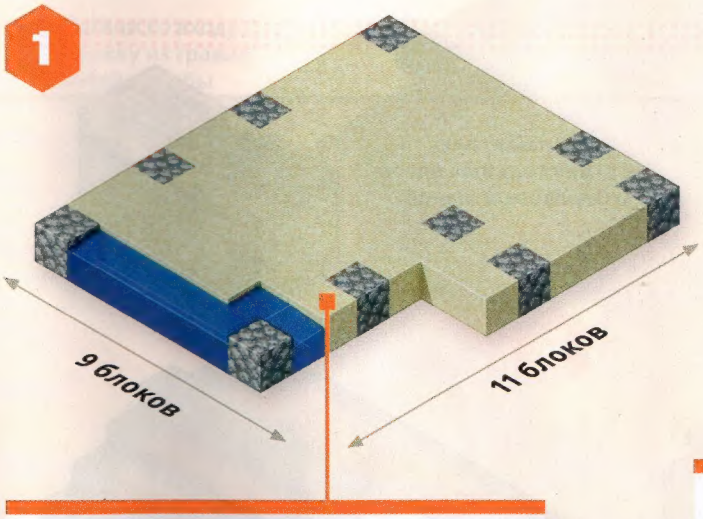


ЧАСТЬ 1

Пляж — это место, где сбываются мечты и забываются невзгоды. Идеальное убежище — вот такое однокомнатное бунгало. Здесь можно поплавать, наловить рыбы и поджарить её на костре. В домике есть даже собственный причал и веранда с видом на море.

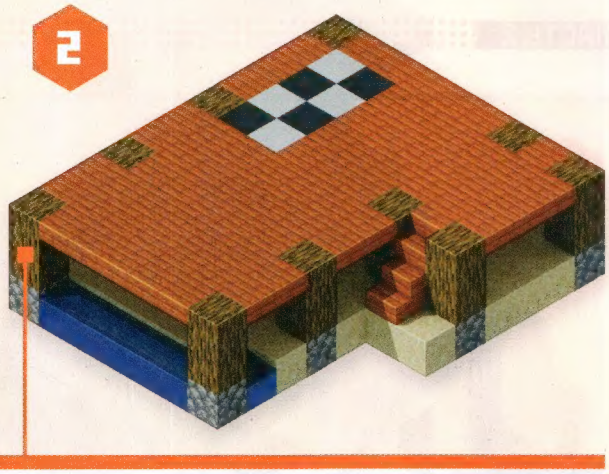
СЛОЖНОСТЬ ★★★☆☆ 25 мин.

1



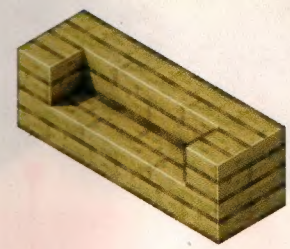
Найди красивый пляж на берегу океана и начинай возводить фундамент своего бунгало. Он делается из булыжника и песка. Если вода глубокая, доведи слой булыжника до морского дна.

2

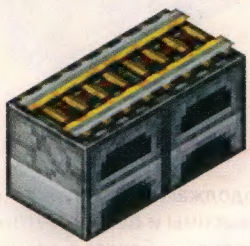


Поставь десять дубовых колонн высотой в два блока. Настели пол из плит акации. В дальнем углу выдели кухонную зону и положи там кафельную плитку из серого и белого бетона. Потом поставь акациевые ступеньки, ведущие ко входу.

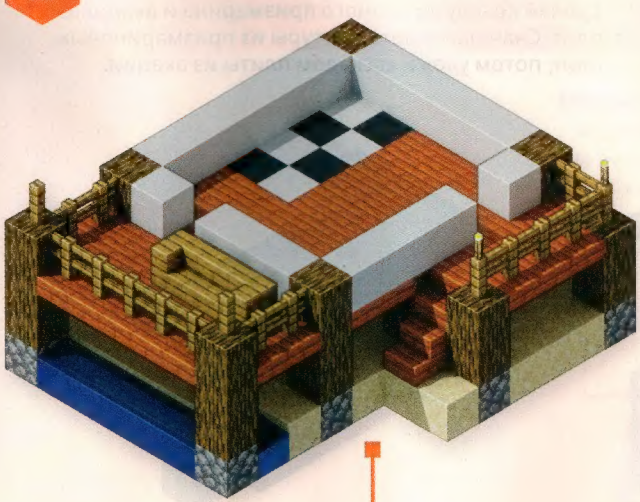
Сделай скамью из трёх берёзовых ступенек.



Для плиты нужны электрические рельсы, печки и кварцевые ступеньки.

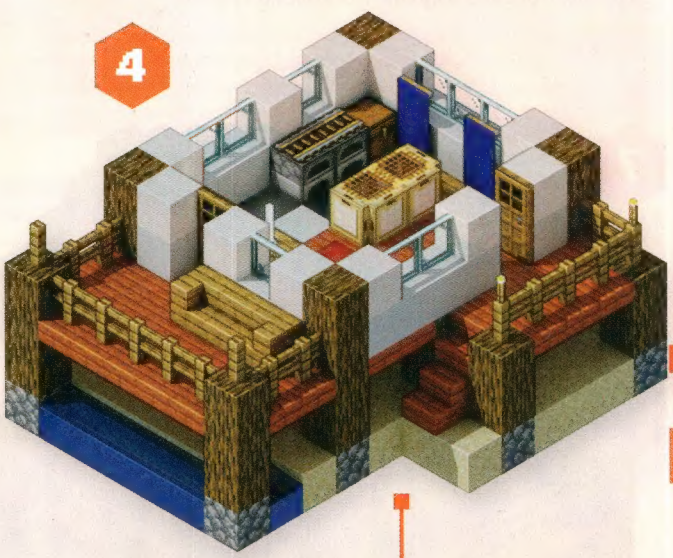


3



Начинай возводить стены из белого бетона и дубовой древесины. Сооруди перила из дубовой древесины и дубовых заборов. У входа поставь два факела.

4

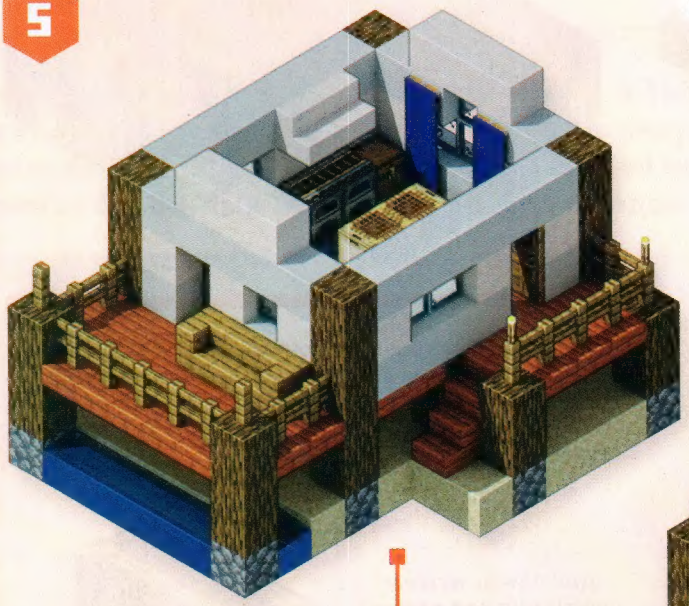


Продолжай строить стены из гладкого кварца, дубовой древесины и стеклянных панелей. Поставь кухонную плиту и дубовые двери. Укрась комнату знамёнами, добавь кровати и сундук.

ТРОПИЧЕСКОЕ БУНГАЛО

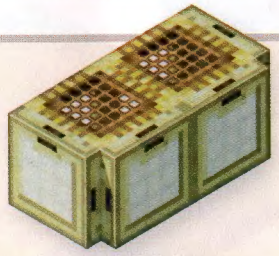
ЧАСТЬ 2

5

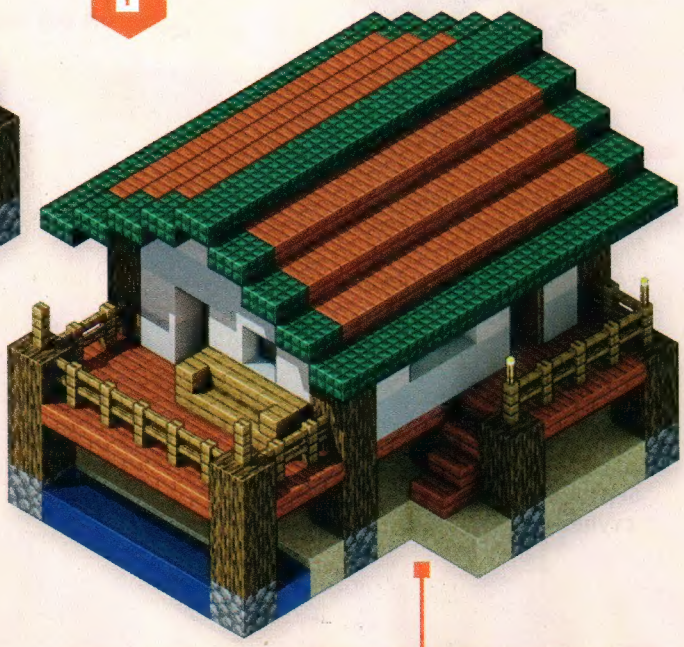


Продолжай возводить стены из дубовой древесины и белого бетона. Посередине передней и боковых стен положи по блоку гладкого кварца — они будут поддерживать крышу. Поставь в кухню несколько столов.

Сделай столы из строительных лесов и берёзовых люков.

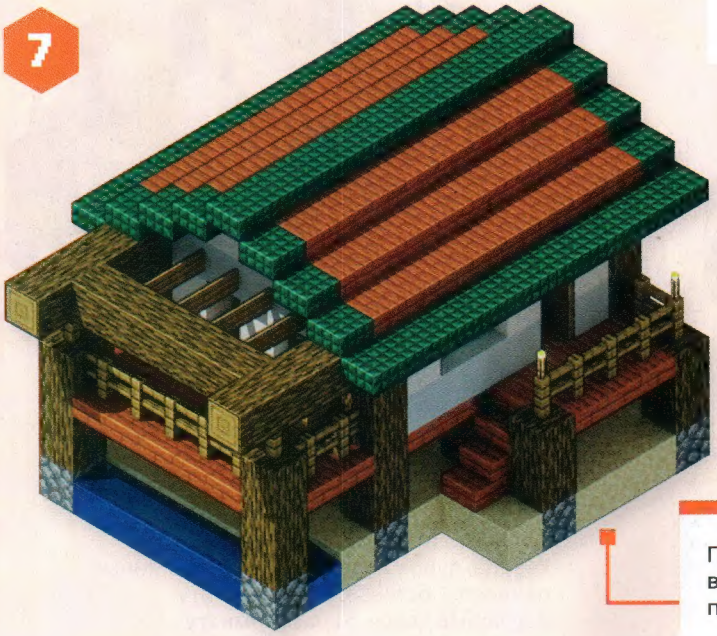


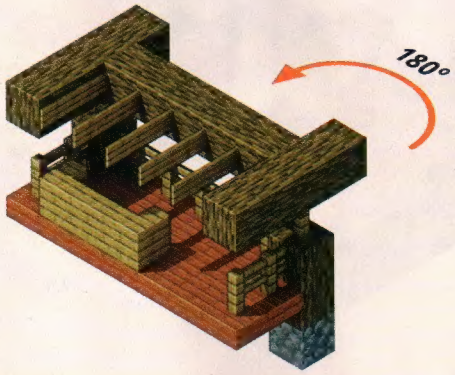
6



Сделай крышу из тёмного призмарина и акациевых плит. Сначала наметь контуры из призмариновых плит, потом уложи каскадом плиты из акации.

7

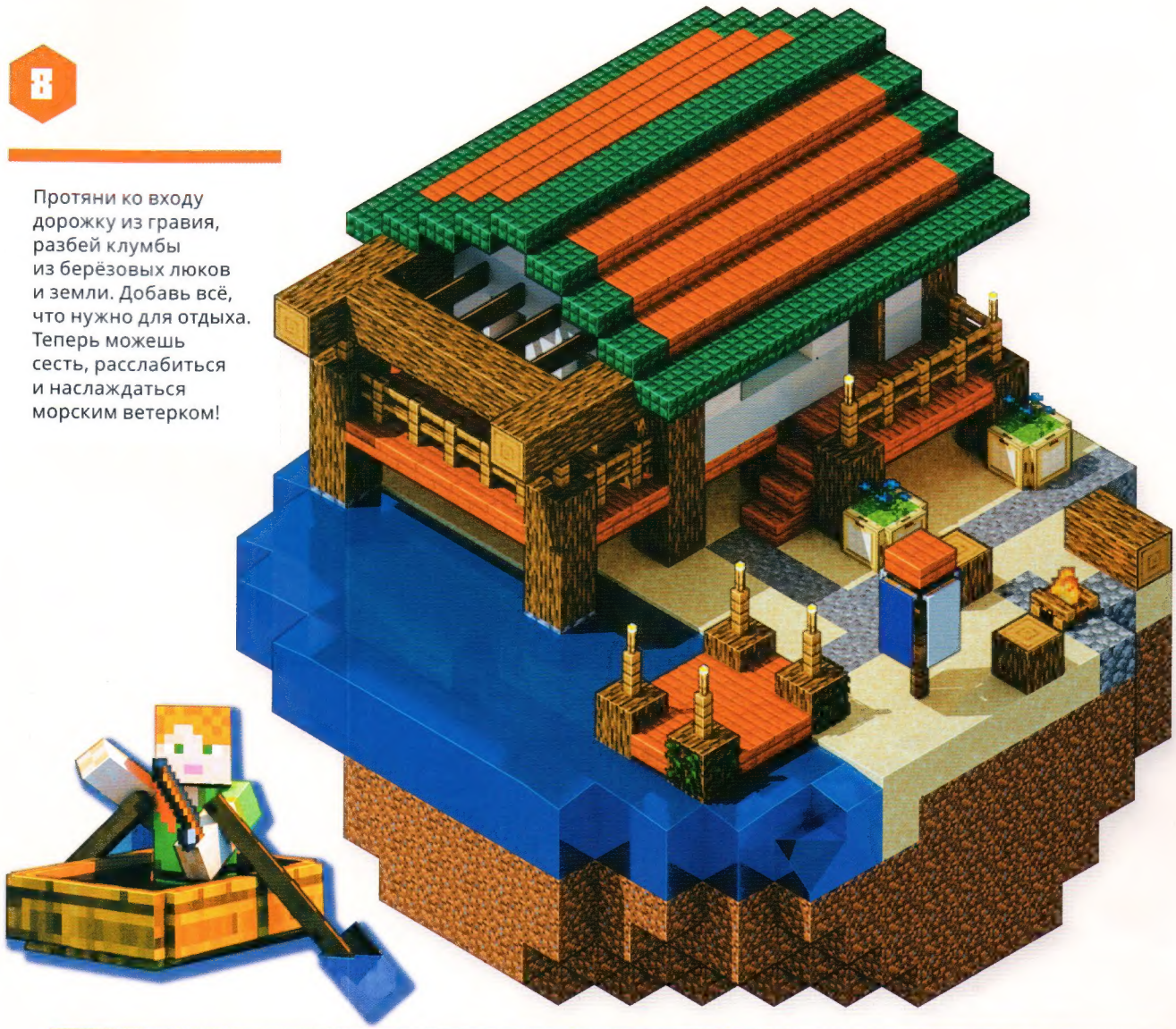




Построй беседку. Поставь над верандой каркас в виде буквы H из дубовой древесины, добавь перекладины из дубовых вывесок.

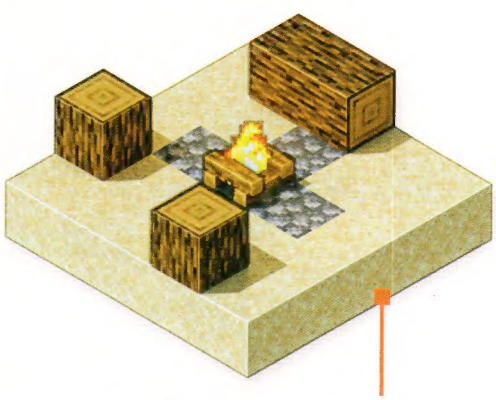
8

Протяни ко входу дорожку из гравия, разбей клумбы из берёзовых люков и земли. Добавь всё, что нужно для отдыха. Теперь можешь сесть, расслабиться и наслаждаться морским ветерком!



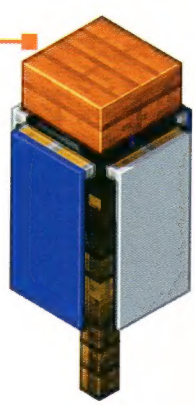
ДЛЯ ОТДЫХА

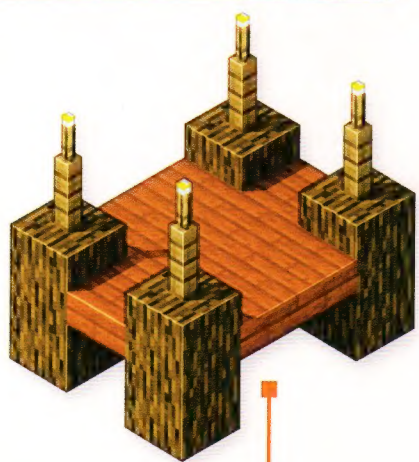
Пляжное бунгало нельзя себе представить без причала и походного костра. А если любишь плавать, понадобится стойка для полотенец. Добавь своей постройке финальные штрихи.



Сделай уютную зону для пикника из булыжника, костра и дубовой древесины. Одни блоки древесины поставь вертикально, а другие положи набок.

Можно сделать стойку из дубовых заборов и акациевой плиты. Повесь на плиту знамёна — они будут выглядеть как сохнущие полотенца.





Поставь у воды причал из дубовой древесины и акациевых плит. Освети его факелами на заборах, чтобы был виден и днём, и ночью.

ОФОРМИ ПОДПИСКУ!

МАЙНКРАФТ

КАТАЛОГ «ПОЧТА РОССИИ» – **ПА971**
А ТАКЖЕ НА САЙТЕ
podpiska.pochta.ru

ВСЕГО от 133 рублей за номер!*

УСЛУГУ ОКАЗЫВАЕТ
акционерное общество
«ПОЧТА РОССИИ»

*Стоимость подписки зависит от тарифной зоны и способа доставки по каталогу «Почта России». Указанная стоимость действительна для 1-й тарифной зоны «Почты России» при доставке до почтового ящика в 2023 году за один экземпляр журнала. С информацией по стоимости подписки для других тарифных зон вы можете ознакомиться на сайте podpiska.pochta.ru по QR-коду справа.

Журнал «Майнкрафт» 4 (32) июнь 2023 г. Издание для досуга. Для детей младшего школьного возраста.
ТР ТС 007/2011. Печать офсетная. Бумага мелованная. Учредитель и издатель: АО «Издательский дом «Лев». Адрес: Россия, 127006, г. Москва, ул. Долгоруковская, д. 27, стр. 1, этаж 3, пом. I, комн. 13. Адрес редакции: Россия, 119071, г. Москва, 2-й Донской пр-д, д. 4. www.leobooks.ru, info@leobooks.ru. Отпечатано в типографии ООО «Типографский комплекс «Девиз». 195027, г. Санкт-Петербург, ул. Якорная, д. 10, корпус 2, литера А, помещение 44. Дата печати (производства): 06.2023. Дата выхода в свет: 20.06.2023. Цена свободная.